Volume 8 Issue 5 (2024) Pages 1209-1220
**Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

# Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi

**Yulia Mauluddia[1]✉, Hani Yulindrasari[2]**
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia[1,2]
DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6166

## Abstrak
Penggunaan teknologi digital pada anak usia dini tidak dapat dihindari, tetapi perlu dimanfaatkan dengan bijak untuk mendukung perkembangan anak melalui pemahaman literasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran literasi digital dalam mendukung perkembangan anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi. Metode yang digunakan adalah *systematic literature review*, penelitian ini mengkaji berbagai sumber yang membahas teknologi dalam mendukung perkembangan anak. Terdapat 16 artikel yang dipilih dan dianalisis dari rentang waktu antara 2017-2023 yang berasal dari jurnal terakreditasi sinta 1-5 dan konferensi Internasional. Penelitian ini menemukan bahwa literasi digital melalui teknologi memiliki manfaat dalam mendukung setiap aspek perkembangan anak, yaitu memahami perilaku baik dan buruk, melatih kemampuan berpikir anak secara analitis dan kreatif, berdampak positif pada perkembangan motorik, mendukung kemampuan bilingual sejak dini, mengajarkan anak-anak pentingnya kerjasama dan mampu mengekspresikan hal yang sedang dirasakan. Pendampingan dan keterlibatan orang dewasa berperan penting dalam penggunaan media agar anak berada dalam pengawasan dan pengarahan dalam aktivitas penggunaan media digital.

**Kata Kunci:** *Anak Usia Dini; Literasi Digital; Media Digital*

## Abstract
Digital technology in early childhood cannot be avoided, but it needs to be utilized wisely to support children's development by understanding digital literacy. This study explores digital literacy's role in supporting early childhood development through technology. The method used is a *systematic literature review*; this research examines various sources that discuss technology in supporting children's development. There were 16 articles selected and analyzed from the time span between 2017 and 2023, which came from Sinta accredited journals 1-5 and international conferences. This research found that digital literacy through technology has benefits in supporting every aspect of child development, namely understanding good and bad behavior, training children's thinking skills analytically and creatively, having a positive impact on motor development, supporting early bilingual skills, teaching children the importance of cooperation and being able to express what is being felt. Adult assistance and involvement play an important role in media use, so children are supervised and directed in digital media use activities.

**Keywords:** *Early Childhood; Digital Literacy; Digital Media*



✉ Corresponding author: Yulia Mauluddia
Email Address: mauluddia14@upi.edu
Received 8 August 2024, Accepted 21 October 2024, Published 22 October 2024

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6166

## Pendahuluan

Anak usia dini saat ini merupakan generasi Alpha yang lahir antara tahun 2011 hingga 2025 (Mita & Widjayatri, 2023). Mereka merupakan generasi yang terampil dan familiar dalam menghadapi teknologi digital dan dikatakan memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi daripada generasi sebelumnya (Swandhina & Maulana, 2022). Data BPS (2022) menunjukkan bahwa 33,44% anak usia dini di Indonesia telah mempunyai keterampilan dalam menggunakan ponsel dan 24,96% dari mereka juga dapat mengakses internet. Hal itu terlihat pada anak-anak saat ini yang sangat mudah dalam mengoperasikan media digital seperti televisi, *smartphone*, *notebook, personal computer* (PC) dan ipad (Putra & Ahmadi, 2021). Mereka mampu menggunakan media digital dengan memahami fitur-fitur yang ada di dalamnya dan langkah-langkah penggunaanya hanya dengan melihat orang dewasa yang sedang mengoperasikan media digital (Chusna & Utami, 2020).

Kebanyakan anak-anak menggunakan media digital, seperti *smartphone,* tablet, laptop, televisi pintar untuk menonton dan bermain *games* (Haura & Pranoto, 2022). Berdasarkan survey Neurosensum Indonesia *Consumers* pada tahun 2021 persentase platform yang sering digunakan oleh anak-anak yang berusia antara 7-9 tahun adalah YouTube sebanyak 78%, WhatsApp 61%, Instagram 54%, Facebook 54%, dan Twitter 12% (Firdausya, 2021). Hal ini membuktikan bahwa YouTube menjadi platform yang paling populer di kalangan anak-anak.

Penggunaan teknologi digital pada anak usia dini tidak dapat dihindarkan, tetapi teknologi digital perlu dimanfaatkan dengan bijak untuk mendukung perkembangan anak melalui bimbingan, pengawasan, dan pedoman yang sesuai dari lingkungan mereka, termasuk guru dan orangtua (Lindriany et al., 2022). Literasi digital dalam konteks anak usia dini adalah pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan dalam memanfaatkan media digital yang tersedia dalam lingkungan mereka dengan tujuan mencari informasi, belajar, bermain, atau menghibur diri secara positif, yang selalu disertai oleh bimbingan dari orang dewasa di sekitar mereka (Trimuliana, 2022). Mengingat banyaknya penggunaan media digital oleh anak, literasi digital hendaknya sudah diajarkan sejak dini agar anak dapat mengembangkan keterampilan untuk mengidentifikasi dan mengelola informasi yang mereka terima dengan bijak saat mereka tumbuh dewasa (Miranda et al., 2022).

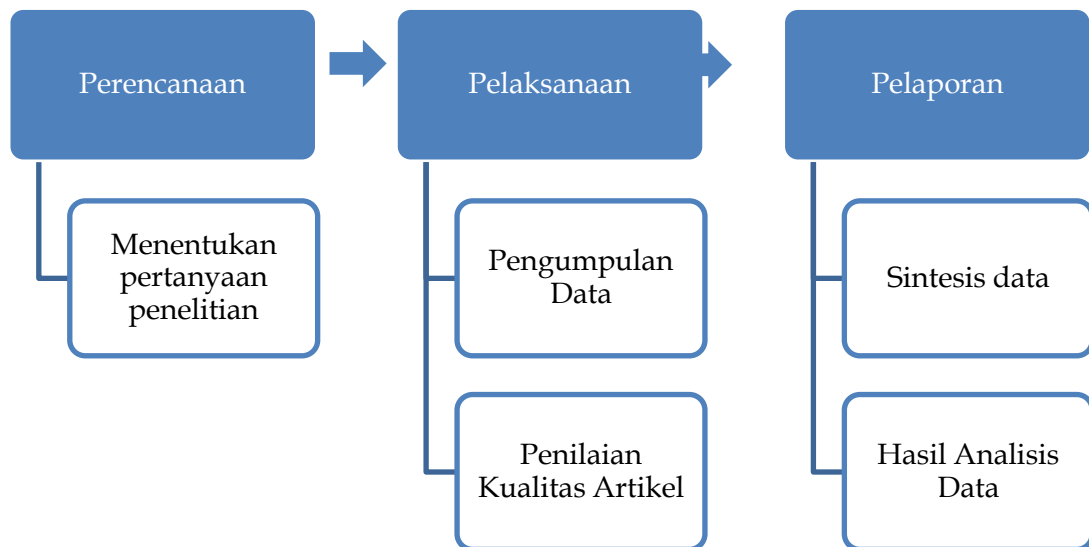
Saat ini masih ada eksposur mengenai penggunaan media digital yang memberikan dampak negatif kepada anak. Orangtua merasa khawatir dengan kemungkinan anak terpapar konten kekerasan atau pornografi dan adanya potensi kecanduan terhadap media digital yang dapat menghambat perkembangan sosial anak (Mazdalifah & Moulita, 2021; Nurjanah & Mukarromah, 2021). Lalu adanya program digital parenting yang memberikan batasan pada anak mengenai aturan dalam menggunakan perangkat digital (Sofiana et al., 2021). Namun di sisi lain, media digital juga memiliki manfaat bagi anak yaitu membantu mereka meningkatkan pemahaman dalam konsep pembelajaran dan memperkaya pembendaharaan kata (Čokor & Bernik, 2021; Khalifa et al., 2021).

Berdasarkan pernyataan di atas maka penulis berargumen bahwa media digital akan bermanfaat asalkan seseorang memiliki kemampuan literasi digital, sehingga media digital tidak mengganggu perkembangan anak akan tetapi menjadi menjadi salah satu penunjang dalam proses tumbuh kembang anak. Hal itu dikarenakan jika kurangnya literasi digital dapat menyebabkan anak terpapar dari konten yang tidak sesuai. Untuk menjelaskan lebih lanjut mengapa literasi digital dapat menunjang perkembangan anak, akan dimulai dengan definisi literasi digital. Kemudian dilanjutkan dengan diskusi bagaimana literasi digital dapat mengembangkan setiap aspek perkembangan anak usia dini mulai dari perkembangan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan sosial emosional. Pemahaman literasi digital juga dapat melindungi anak dari bahaya yang mungkin timbul dari penggunaan media digital.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *systematic literature review*. Menurut Snyder (2019) *systematic literature review* merupakan metode penelitian untuk

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6166

mengidentifikasi, mengevaluasi, mengumpulkan dan menganalisis data dari penelitian yang relevan. Metode systematic literature review dipilih karena bersifat komprehensif, tidak bias, dan transparan dalam menganalisis literatur untuk memajukan pengetahuan tentang topik tertentu (Torres-Carrión et al., 2018). Metode ini melibatkan tiga tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Berikut ini merupakan bagan dari langkah-langkah penelitian yang dilakukan.

**Gambar 1. Tahapan *Sistematic Literature Review***

Tahap pertama yaitu perencanaan dengan menentukan pertanyaan penelitian. Adapun pertanyaan penelitian ini yaitu "Bagaimana peran literasi digital dalam mendukung perkembangan anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi?". Pertanyaan ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran teknologi dan literasi digital dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak di usia dini. Dengan memahami hubungan antara kedua elemen tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang cara efektif dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung perkembangan moral, kognitif, Bahasa, fisik motorik, sosial, dan emosional anak.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan pencarian artikel. Proses pencarian artikel menggunakan kata kunci yaitu teknologi dan perkembangan anak yang dilakukan melaui Google Cendekia. Setelah mendapatkan 50 artikel. Selanjutnya melakukan proses penilaian kualitas artikel mulai dari kriteria inklusi yaitu membatasi pada studi yang diterbitkan pada tahun 2017-2023. Pembatasan waktu dilakukan agar kebaruan hasil penelitian masih relevan dengan kondisi saat ini. Selain itu artikel yang digunakan hanya artikel dari jurnal yang sudah terakreditasi sinta 1-5 serta artikel dari konferensi internasional. Lalu kriteria ekslusi dalam penelitian ini yaitu studi dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Selanjutnya terdapat tiga kriteria penilaian diantaranya artikel harus memiliki metode yang jelas, menyajikan dan membahas pemanfaatan teknologi dalam perkembangan anak, serta menyajikan hasil studi yang dapat dipertimbangkan. Sehingga menyisakan 16 artikel yang relevan.

Tahap ketiga adalah pelaporan, di mana hasil pengumpulan artikel terpilih disampaikan dalam bentuk tulisan. Pada tahap ini, dilakukan sintesis data melalui ringkasan temuan dari artikel-artikel terkait dan penjelasan mengenai hubungan antara temuan tersebut dengan topik penelitian. Aplikasi Zotero juga digunakan untuk mengelola referensi serta menyusun sitasi dan daftar pustaka.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6166

## Hasil dan Pembahasan

Banyaknya penelitian terkait pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan perkembangan anak. Dalam rentang waktu antara 2017-2023 terdapat 16 artikel yang sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan pada penelitian ini. Adapun proses sintesis yang dilakukan untuk menemukan jawaban penelitian adalah sebagai berikut: 1) Melakukan ikhtisar berdasarkan konsep dari artikel yang relevan; 2) hasil ikhtisar disusun menjadi temuan penting; 3) mengklasifikasikan temuan ke dalam kategori; 4) menyintesis kategori. Berikut penulis sajikan temuan dan pembahasan secara rinci.

**Tabel 1. Review Artikel**

| Penulis | Tujuan Penelitian | Hasil Penelitian |
|---|---|---|
| Anggita et al., 2022 | Menganalisis literasi digital para guru guna memperbaiki kemampuan kognitif anak di RA. | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital yang diterapkan oleh guru dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. |
| Asmiarti & Winangun, 2018 | Memahami peran media YouTube dalam mendukung perkembangan kognitif anak di usia dini. | Media YouTube dapat digunakan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini. |
| Aulia et al., 2022 | Menjelaskan hubungan antara kebiasaan menonton video kartun pembelajaran dan perkembangan kognitif anak usia dini di RA Perwanida 01 Pancir, Kab. Blitar. | Penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang dipengaruhi oleh jenis video kartun yang ditonton. Rata-rata tertinggi perkembangan kognitif ditemukan pada anak-anak yang menonton kartun edukatif 'Upin-Ipin'. |
| Budiarti & Adar, 2023 | Mengeksplorasi dampak media digital terhadap perkembangan sosial-emosional anak di TK Kartika XX-46 Kendari, dengan fokus pada kegunaan pendidikan serta pengaruhnya terhadap motivasi dan keberhasilan pengajaran para pendidik. | Media digital berdampak positif pada pertumbuhan sosial-emosional anak-anak, terlihat dari peningkatan antusiasme dan perilaku positif, seperti empati. |
| Čokor & Bernik, 2021 | Menyelidiki pengaruh permainan komputer terhadap anak usia prasekolah berusia tiga hingga enam tahun. | Hasil dari kuesioner survei (30 pertanyaan tertutup) menunjukkan bahwa konten game komputer mempengaruhi perilaku anak, sedangkan waktu bermain game berpengaruh pada perkembangan kognitif. |
| Hendraningrat & Fauziah, 2021 | Untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam menstimulasi motorik halus anak. | Media digital berupa video tutorial secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,03. |
| Ilat et al., 2019 | Tujuan penelitian ini adalah penelitian ini memberikan wawasan menyeluruh mengenai implementasi dan tantangan penggunaan media pembelajaran di Sekolah Minggu GMIM Bukit Sion dan Tesalonika Mapanget. | Analisis menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran Superbook tergolong baik, karena sesuai dengan karakteristik anak dan mampu meningkatkan pemahaman perilaku. Namun, terdapat beberapa penghambat, terutama peran penyelenggara Pendidikan Agama Kristen (PAK), dalam penggunaan gadget. Untuk mengatasi hambatan ini, gereja telah menyediakan alat penunjang dan mendorong pelatihan bagi guru Sekolah Minggu. |

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6166

| Penulis | Tujuan Penelitian | Hasil Penelitian |
|---|---|---|
| Lestariningrum, 2019 | Mengetahui pengaruh aktivitas senam bebek renang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. | Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas senam bebek renang memberikan pengaruh yang positif terhadap motorik kasar anak usia 3-4 tahun. |
| Linuwih & Trihastutie, 2020 | Mengeksplorasi bagaimana lagu anak-anak berbahasa Inggris sebagai media pembelajaran mendukung balita yang tinggal di Indonesia. | Media dan kegiatan menonton bersama mendukung pemahaman balita terhadap kata-kata bahasa Inggris dan kemampuan mereka dalam mengucapkan kata-kata tersebut dengan baik. |
| Mayar et al., 2022 | Mengetahui pengaruh video pembelajaran gerak dan lagu terhadap peningkatan fisik motorik anak usia dini. | Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang siginifikan dalam keterampilan motorik anak usia dini setelah dilakukan intervensi melalui video pembelajaran gerak dan lagu. |
| Munasti, K., Purnama, S., Fitriani, D., & Aziz, A. (2022). | Menghadirkan perspektif baru mengenai aplikasi TikTok, yang sering dipandang negatif terhadap anak, ternyata memiliki manfaat positif untuk perkembangan mereka. | Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi TikTok berperan signifikan dalam perkembangan anak dengan mendukung nilai agama dan moral melalui ajaran kesabaran, meningkatkan keterampilan fisik motorik melalui gerakan, serta memperkuat kemampuan kognitif lewat penghafalan, memperkaya pembendaharaan kata, mendukung perkembangan sosial emosional melalui ekspresi wajah yang sesuai dengan suasana hati, dan meningkatkan rasa percaya diri anak, serta berkontribusi pada pengembangan bakat seni yang terpendam. |
| Parkash, 2022 | Menggambarkan dan menganalisis bagaimana permainan digital dapat meningkatkan keterampilan kognitif, sosial, dan belajar anak usia 4 hingga 7 tahun di Jabodetabek. | Studi ini menemukan perspektif baru tentang bagaimana platform video seperti YouTube memberikan dampak positif pada pengalaman belajar anak-anak. |
| Rakiyah, 2021 | Mengetahui sejauh mana media YouTube dapat membentuk keterampilan berbicara anak usia 3 tahun. | Terdapat pengaruh media YouTube, terutama video kartun, terhadap keterampilan berbicara anak usia 3 tahun. |
| Setiyani et al., 2023 | Menyajikan penelitian untuk memvalidasi pengaruh YouTube terhadap peningkatan kognitif anak. | Hasil penelitian ini dapat menjadi cerminan manfaat adopsi teknologi dalam mengembangkan pengetahuan tentang pengembangan kognitif melalui media digital seperti YouTube. |
| Thaharah, A., & Mayar, F. (2022). | Mendeskripsikan dampak game online pada perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Mukhlisin, Pasaman Barat | Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi seperti YouTube mendukung pengembangan kognitif, sementara game online meningkatkan kerja sama anak, tetapi berisiko meniru perilaku negatif dan mengganggu orang lain, serta dapat menyebabkan adiksi dan agresi. |
| Westri & Pransiska, 2021 | Menganalisis film animasi Omar dan Hana dalam konteks perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini. | Terdapat nilai-nilai agama dan moral yang diajarkan kepada anak usia dini. Film ini juga dilengkapi dengan lagu-lagu islami yang dapat memudakan anak memahami pesan yang disampaikan |

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6166

Berdasarkan hasil artikel yang sudah terkumpul sebanyak 16 artikel, didalamnya terdapat mengenai literasi digital dalam pemanfaatan teknologi yang dapat meningkatkan perkembangan anak, mulai dari aspek perkembangan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional. Hal itu juga yang akan menjadi pembahasan pada artikel ini.

**Literasi Digital**

Literasi digital menurut Paul Gilster (1997) adalah kemampuan seseorang dalam literasi digital mencakup kesadaran terhadap pemanfaatan, penggunaan, dan pemahaman terhadap potensi risiko yang ada pada berbagai media digital.

Literasi digital merupakan kepekaan terhadap teknologi yang semakin berkembang (Naufal, 2021). Literasi digital sebagai langkah menghindari praktik penyebaran berita palsu, karena sekarang ini sebagian orang telah keliru dalam menggunakan media mereka dan dengan mudahnya menyebarluaskan informasi yang tidak valid pada khalayak umum (Sabrina, 2019). Begitupun pada lingkup anak usia dini literasi digital diperlukan agar anak mampu memahami penggunaan dan bahaya dari media digital, karena saat ini banyaknya permasalahan mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget (Ulfah, 2020).

**Literasi Digital Pada Aspek Perkembangan Moral**

Nilai moral melibatkan perilaku individu yang sejalan dengan norma-norma yang berlaku yang dapat menciptakan dasar yang kokoh bagi anak untuk mengembangkan kebiasaan menjalankan perilaku yang baik dan bermoral (Safitri et al., 2019).

Ada beberapa konten dari media digital yang mampu mengembangkan nilai agama dan moral pada anak melalui channel televisi, media pembelajaran digital dan platform Youtube seperti film animasi yang berjudul Omar dan Hana yang menyampaikan pesan berkaitan dengan nilai agama dan moral yaitu mengajarkan anak untuk untuk mengenal nabi sejak usia dini, pentingnya jujur dalam berbicara, saling membantu sesama, bersyukur kepada Allah SWT, bekerja sama dengan orang lain, menjaga kebersihan, menghindari pemborosan, dan berhemat dalam penggunaan air (Westri & Pransiska, 2021). Lalu media pembelajaran digital, seperti Media Superbook yang mengulas tentang perilaku baik dan buruk yang sesuai dengan nilai-nilai moral agama Kristen (Ilat et al., 2021). Beberapa channel *youtube* yang dapat mengembangkan nilai agama dan moral adalah Diva the Series, Nusa Official, Riko the Series dan lagu Anak Indonesia Balita.

Oleh karena itu, ketika anak mengakses media digital sediakan konten yang relevan, yang dapat memperkaya nilai moral sesuai dengan tingkat usianya, serta terkait dengan kegiatan sehari-harinya (Rimayanti, 2023). Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman nilai moral, sekaligus memungkinkan anak menerapkan ajaran agama dan moral dalam kehidupan sehari-hari mereka.

**Literasi Digital Pada Aspek Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif adalah aspek yang melatih kemampuan berpikir pada anak. Pentingnya mengenalkan literasi digital kepada anak usia dini adalah karena dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan merangsang rasa ingin tahu dan kreativitas yang semakin berkembang (Yunita & Watini, 2022).

Penggunaan media digital oleh anak-anak seringkali melibatkan aktivitas menonton dan bermain *games*. Ketika anak melakukan aktivitas tersebut otak akan mengolah informasi yang didapatkan, menyeleksi informasi yang masuk ke dalam otak dan melatih kemampuan berpikir anak secara analitis dan kreatif serta anak akan dilatih dalam mengatasi masalah (Anggita et al., 2022). Melihat tayangan video kartun dapat memiliki dampak pada perkembangan kognitif anak, terutama dalam hal kemampuan daya ingat, mengingat sekitar 94% informasi yang diterima oleh otak anak berasal dari pengalaman visual dan auditori (Aulia et al., 2022). Melalui Melalui stimulasi tayangan video di YouTube, anak usia 2-3 tahun

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6166

menunjukkan perkembangan imajinasi, yaitu mereka mampu menginterpretasikan lingkungan sekitarnya sesuai dengan imajinasi yang terinspirasi oleh tayangan video (Asmiarti & Winangun, 2018). Bermain permainan komputer dengan unsur edukatif juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak hingga 74,4%, karena memudahkan anak dalam memahami konsep-konsep pembelajaran (Čokor & Bernik, 2021). Sebanyak 9 dari 10 orangtua melaporkan pengalaman serupa terkait penggunaan *gadget* edukatif yang memberikan dampak positif pada pengalaman belajar anak yaitu meningkatkan konsentrasi, memperdalam pemahaman logika, dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Parkash, 2022).

Orangtua perlu mengajarkan anak mengenai pemilihan konten untuk ditonton, aplikasi digital yang digunakan dan *games* digital sekaligus mengatur durasi menggunakan digital maksimal 50 menit, karena semua faktor tersebut dapat berpengaruh pada perkembangan kognitif anak (Čokor & Bernik, 2021; Parkash, 2022; Setiyani et al., 2023). Anak-anak juga tetap perlu diberikan ruang untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya agar mereka mampu mengeksplorasi lingkungan sekitarnya (Asmiarti & Winangun, 2018).

**Literasi Digital pada Aspek Perkembangan Fisik Motorik**

Perkembangan fisik motorik adalah aspek kemampuan yang melibatkan aktivitas fisik dan koordinasi antara otot dan sistem saraf yang melibatkan pengembangan otot besar dan otot kecil yang memungkinkan individu untuk melakukan berbagai gerakan dan menghasilkan pergerakan (Mayar & Sriandila, 2021).

Mengajarkan anak untuk memiliki kemampuan literasi digital tidak hanya meningkatkan pemahaman teknologi tetapi juga berdampak pada perkembangan fisik motorik. Hal ini dapat dicapai melalui tontonan video berisi gerak lagu anak, seperti lagu-lagu Bahasa Indonesia atau lagu-lagu dalam Bahasa Inggris yang lirik lagunya sambil diperagakan (Mayar et al., 2022). Video gerak lagu ini tentunya memerlukan koordinasi gerakan antara otot dan sistem saraf. Partisipasi anak dalam senam dapat memiliki dampak positif pada perkembangan motorik dan dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik pada anak-anak (Lestariningrum, 2019). Selain itu. media pembelajaran berupa video tutorial membuat kerajinan tangan dari kertas dapat merangsang perkembangan motorik halus anak, karena karena dengan proses menonton video mereka akan mencoba mengikutinya dengan melibatkan koordinasi gerakan tangan (Hendraningrat & Fauziah, 2021).

Agar anak mau melakukannya, maka disini ada peran orangtua atau orang dewasa untuk mengajak dan mempraktikkannya secara bersama. Maka dalam hal ini anak tidak hanya aktivitas menonton saja, akan tetapi perkembangan fisik motorik anak juga akan terstimulasi.

**Literasi Digital Pada Aspek Perkembangan Bahasa**

Perkembangan Bahasa merupakan kemampuan anak dalam memahami (reseptif) dan mengemukakan kembali (ekspresif) informasi yang didapatkan secara lisan maupun tulisan dengan empat keterampilan utama yang melibatkan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Harjono, 2019).

Pemanfaatan media digital dalam konteks menonton oleh anak-anak sebaiknya difokuskan pada konten yang bersifat positif, seperti penyajian informasi yang menambah pengetahuan, narasi yang mencakup nilai moral dan pedoman mengenai perilaku yang dapat dan tidak dapat diterapkan (Putro et al., 2023). Selain itu lakukan komunikasi yang dua arah seperti adanya keterlibatan orang dewasa atau orangtua untuk menanyakan hal yang telah dipahaminya, memancing anak agar mampu menceritakan hal yang telah diketahuinya yang dapat merangsang pemikiran dan keterampilan komunikasi anak saat mereka menggunakan media digital seperti platform YouTube (Rakiyah, 2021). Media dan kegiatan menonton bersama dapat mendukung kemampuan berbicara dan menjadikan anak memiliki

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6166

kemampuan bilingual sejak dini, hal ini dibuktikan dengan kemampuan balita memahami kata yang diucapkan oleh pendampingnya dalam dua Bahasa (Indonesia dan Inggris) dan anak mampu melafalkan kata-kata tersebut dengan baik dan benar (Linuwih & Trihastutie, 2020).

Pada praktiknya anak-anak dapat mengaitkan hal yang mereka lihat di media digital sebagai pengalamannya dan melakukan interaksi mereka dengan orang dewasa yang ada di sekitar mereka. Dengan demikian, peningkatan kemampuan kosa kata anak akan terjadi, memungkinkan mereka untuk lebih efektif menyerap informasi dan secara lebih lancar mengungkapkan pemikiran dan perasaan mereka.

**Literasi Digital Pada Aspek Perkembangan Sosial Emosional**

Perkembangan sosial anak melibatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang ada disekitarnya. Sedangkan perkembangan emosional berkaitan dengan kemampuan mereka untuk mengenali, mengungkapkan, dan mengelola emosi dirinya sendiri (Indanah & Yulisetyaningrum, 2019).

Literasi digital yang mampu menunjang perkembangan sosial emosional pada anak adalah saat anak mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan mampu mengekspresikan emosinya dengan tepat melalui media digital. Tontonan video edukasi melalui media digital, yang menyajikan kisah-kisah para nabi, kisah kepahlawanan, dan kisah-kisah inspiratif, telah terbukti memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan sosial-emosional anak-anak, terlihat anak mengalami peningkatan antusiasme dan sikap empati (Budiarti & Adar, 2023). Melalui interaksi dalam permainan, game online mengajarkan anak-anak pentingnya kerjasama, karena mereka harus bekerja sama untuk mengalahkan lawan (Thaharah & Mayar, 2022). Aplikasi TikTok membantu perkembangan sosial emosional anak dengan memberi mereka kesempatan untuk mengekspresikan wajah sesuai dengan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, serta mengasah bakat yang belum tereksplorasi (Munasti et al., 2022).

Literasi digital melalui pemanfaatan media digital untuk mengembangkan aspek sosial dapat ditingkatkan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menonton konten yang diminatinya. Setelah itu, stimulasi tanya jawab untuk mendiskusikan materi yang telah ditonton dan memberikan kesempatan bagi anak untuk berbagi cerita mengenai pengalaman menonton. Sementara untuk perkembangan aspek emosional anak dapat diperkaya mengenai ekspresi emosi seperti kebahagiaan, kesedihan, dan kekecewaan pada karakter animasi. Hal ini penting karena anak-anak cenderung meniru perilaku dan tindakan yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh dalam video animasi.

## Simpulan

Literasi digital berperan penting dalam mendukung perkembangan anak di berbagai aspek. Pada aspek moral, anak belajar membedakan perilaku baik dan buruk berdasarkan nilai-nilai agama. Secara kognitif, literasi digital membantu anak dalam mengolah informasi, melatih kemampuan berpikir analitis, kreatif, memecahkan masalah, serta meningkatkan daya ingat. Di aspek fisik motorik, koordinasi antara otot dan sistem saraf terstimulasi melalui penggunaan teknologi. Literasi digital juga mendukung perkembangan bahasa, termasuk kemampuan bilingual sejak dini. Pada aspek sosial emosional, anak belajar pentingnya kerjasama, mengekspresikan perasaan, membangun rasa percaya diri, dan menemukan bakat yang belum tereksplorasi. Orang dewasa memiliki peran krusial dalam mendampingi dan mengawasi anak saat berinteraksi dengan konten digital, memastikan konten yang dipilih bersifat edukatif dan sesuai. Dengan pendampingan ini, anak dapat belajar menyeleksi informasi, mengolahnya dengan baik, serta mengomunikasikan ide-ide mereka. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis anak dalam menggunakan teknologi, tetapi juga mendukung perkembangan moral, kognitif, fisik, bahasa, dan emosional mereka secara holistik.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6166

## Daftar Pustaka

Anggita, I. S., Yusuf, H., Naimah, N., & Putro, K. Z. (2022). Pedoman Literasi Digital Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4697–4704. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2752

Asmiarti, D., & Winangun, G. (2018). The role of youtube media as a means to optimize early childhood cognitive development. *International Conference on Innovation in Engineering and Vocational Education (ICIEVE 2018)* (Vol. 205). https://doi.org/10.1051/matecconf/201820500002

Aulia, R., Bahari, K., Pujiastuti, N., Astuti, E. S., Pertami, S. B., & Budiono, B. (2022). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kebiasaan Menonton Video Kartun Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6983–6992. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3558

Badriyah, A. U., Ristyadewi, F., & Fitria, N. (2020). *Gross Motor Ability In Early Childhood through Motion and Song Activities*. In Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education. https://doi.org/10.1145/3452144.3452169https://doi.org/10.1145/3452144.3452169

BPS. (2022). *Statistika telekomunikasi indonesia*. Badan Pusat Statistika.

Budiarti, E., & Adar, S. Y. (2023). Impact of Digital Media on Social-Emotional Development In Early Childhood: A Case Study At Tk Kartika Xx-46 Kendari. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *8*(2), 89–98. https://doi.org/10.14421/jga.2023.82-04

Chusna, P. A., & Utami, A. D. M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peran Orang Tua dan Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, *2*(1), 11–30. https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.84

Čokor, D. K., & Bernik, A. (2021). The Impact of Computer Games on Preschool Children's Cognitive Skills. *In Intelligent Computing*, *3*, 527–541. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-80129-8_37

Firdausya, I. (2021). Survei: 87% Anak Indonesia Main Medsos Sebelum 13 Tahun. *Mediaindonesia.Com*. https://mediaindonesia.com/humaniora/398511/survei-87-anak-indonesia-main-medsos-sebelum-13-tahun

Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley Computer Pub. http://www.ncsu.edu/meridian/jul99/diglit/index.html

Harjono, H. S. (2019). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, *8*(1), 1–7. https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706

Haura, F. M., & Pranoto, Y. K. S. (2022). Peran Screen Time dan Gadget Terhadap Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini. *In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, *5*(1), 396–401. https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/1485

Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital Untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 58–72. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205

Ilat, I. P., Talangamin, S., & Wullur, K. A. (2021). Pendidikan Agama Kristen Bagi Anak Sekolah Minggu di Era Digital. *Montessori Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini*, *2*(2),

1–9. https://doi.org/10.51667/mjpkaud.v2i2.737https://doi.org/10.51667/mjpkaud.v2i2.737

Indanah, I., & Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan*, *10*(1), 221. https://doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645

Khalifa, H. K. H., Samir, R., & Ebrahim, M. (2021). Uses and Gratifications Of Youtube Platform Among Young Children In Bahrain. *International Journal of Media and Mass Communication*, *3*(2), 183–203. https://doi.org/10.46988/IJMMC.03.02.2021.07

Lestariningrum, A. (2019). Pengaruh Senam Bebek Berenang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. *Efektor*, *6*(1), 1–6. https://doi.org/10.29407/e.v6i1.12606https://doi.org/10.29407/e.v6i1.12606

Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, *4*(1), 35–49. https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201

Linuwih, E. R., & Trihastutie, N. (2020). Digital Entertainment To Support Toddlers' Language and Cognitive Development. *TEKNOSASTIK*, *18*(1), 1. https://doi.org/10.33365/ts.v18i1.467

Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., Osriyenti, O., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 2619–2625. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081

Mayar, F., & Sriandila, R. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 9769–9775. https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2236https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2236

Mazdalifah, & Moulita. (2021). Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, *4*(1), 105–116. https://doi.org/10.32509/pustakom.v4i1.1316

Miranda, D., R., M., Linarsih, A., & Amalia, A. (2022). Pengenalan Keterampilan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(3), 3844–3851. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2767

Mita, M. L., & Widjayatri, D. (2023). Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Generasi Alpha. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 1–13. https://doi.org/10.33367/piaud.v3i1.2523https://doi.org/10.33367/piaud.v3i1.2523

Munasti, K., Purnama, S., Fitriani, D., & Aziz, A. (2022). Aplikasi Tiktok Sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 7153–7162. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2981

Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, *1*(2), 195–202. https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32

Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *6*(1), 66–77. https://ejournal.unib.ac.id/potensia/article/view/14448

Parkash, K. (2022). Utilizing Digital Games To Improve Cognitive, Social, and Learning Skills In Children. *Research and Development Journal of Education*, *8*(1), 46–57.

http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i1.10332http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i1.10332

Putra, A. D., & Ahmadi, A. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Digital Pada Anak-Anak di Desa Ganti (Lombok). *Jurnal Ilmiah Global Education*, 147–150. https://doi.org/10.55681/jige.v2i2.118

Putro, A. N. S., Wajdi, M., Siyono, S., Perdana, A. N. C., Saptono, S., Fallo, D. Y. A., & Setiyatna, H. S. (2023). *Revolusi Belajar di Era Digital*. Penerbit PT Kodogu Trainer Indonesia.

Rakiyah, S. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Bicara Anak Usia 3 Tahun Melalui Youtube. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, *5*(1), 56. https://doi.org/10.30829/komunikologi.v5i1.9467

Rimayanti, E. (2023). *Cyber Counselling: Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling di Era Digital*. PT. Asadel Liamsindo Teknologi.

Sabrina, A. R. (2019). Literasi Digital Sebagai Upaya Preventif Menanggulangi Hoax. *Communicare : Journal of Communication Studies*, *5*(2), 31. https://doi.org/10.37535/101005220183

Safitri, N., Kuswanto, C. W., & Alamsyah, Y. A. (2019). Metode Penanaman Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, *1*(2), 29–44. https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.13312

Setiyani, L., Basir, S. D., Awalludin, D., & Purwani, S. (2023). Analisis Pengaruh Aplikasi Youtube Pada Perkembangan Kognitif Balita di Desa Tirtasari Karawang. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(9), 6722–6728. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2224

Snyder, H. (2019). Literature Review As A Research Methodology: An Overview and Guidelines. *Journal of Business Research*, *104*, 333-339. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039

Sofiana, Muhammad, R., & Sartika, E. (2021). Digital Parenting Untuk Menumbuhkan Online Resilience Pada Remaja. *Syi'ar: Jurnal Ilmu Komunikasi, Penyuluhan dan Bimbingan Masyarakat Islam*, *4*(1), 63–79. https://doi.org/10.37567/syiar.v4i1.1093

Swandhina, M., & Maulana, R. A. (2022). Generasi Alpha: Saatnya Anak Usia Dini Melek Digital Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA)*, *6*(1), 1–9. https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa/article/view/10

Thaharah, A., & Mayar, F. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat. *JCE (Journal of Childhood Education)*, *6*(2), 389–404. https://doi.org/10.30736/jce.v6i2.1110

Torres-Carrión, P. V., González-González, C. S., Aciar, S., & Rodríguez-Morales, G. (2018). Methodology for Systematic Literature Review Applied To Engineering and Education. *In 2018 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, *10.1109/EDUCON.2018.8363388*, 1364–1373.

Trimuliana, I. (2022). Pengenalan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini. *Paudpedia*. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/galeri-ceria/ruang-artikel/pengenalan-literasi-digital-pada-anak-usia-dini?ref=NzI5LTRlZDgzNGM4&ix=NDctNGJkMWM0YjQ=

Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting: Bagaimana Orangtua Melindungi Anak-Anak Dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.

Westri, Z., & Pransiska, R. (2021). Analisis Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Pada Film Animasi Omar dan Hana. *Jurnal Golden Age*, *5*(1), 221–232. https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3497

Yudaninggar, K. S. (2021). Pola Komunikasi Orangtua dan Anak dalam Penggunaan Aplikasi Youtube. *Journal Acta Diurna*, *17*(2), 46–59. https://doi.org/10.20884/1.actadiurna.2021.17.2.4094

Yunita, Y., & Watini, S. (2022). Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Tv Sekolah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(7), 2603–2608. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.729